

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計與實習 (二)	授課 教師	石庭豪 SHIH, TING-HAO
	COMPUTER PROGRAMMING(II), REDUCTION AND APPLICATIONS		
開課系級	教科一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
系 (所) 教育 目 標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：55.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：15.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：25.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：15.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程主要透過Unity與其內建之可視化編程功能，讓學生進行程式的設計與開發，並在其中進行程式語言與邏輯的學習與了解，並透過其所學進行與教學設計相關的開發。</p>		

	This course mainly uses Unity and its built-in visual scripting functions to allow students to design and develop programs, learn and understand programming language and logic, and use what they have learned to develop related to instructional design.
--	---

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能 (Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	讓學生瞭解基礎程式內容，方便與程式人員溝通。	The basic program content of letting students understand, help communicate with programmer.
2	學生可以利用工具，設計撰寫簡單程式，並運用到實際教學設計上。	Students can utilize tools, design and write the simple program, and apply to actual Instructional Design Model.
3	學生應用教學設計方法，設計一個應用程式。	Students apply to the instructional design model, design an application.
4	利用開放硬體撰寫互動式程式設計	Utilize the open hardware to be written interaction and designed programs.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABEF	78	講述、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	ABCD	28	講述、實作	測驗、實作
3	技能	ABCDE	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
4	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	Unity介面說明及基本操作-1	
2	113/02/26~ 113/03/03	Unity介面說明及基本操作-2	
3	113/03/04~ 113/03/10	Unity 3D與可視化編程-可視化編程(1)	
4	113/03/11~ 113/03/17	Unity 3D與可視化編程-可視化編程(2)	
5	113/03/18~ 113/03/24	Unity 3D與可視化編程-可視化編程(3)	
6	113/03/25~ 113/03/31	Unity 3D與可視化編程-可視化編程(4)	

7	113/04/01~ 113/04/07	教學觀摩週	
8	113/04/08~ 113/04/14	Unity 3D與可視化編程-可視化編程(5)	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中作品呈現	
10	113/04/22~ 113/04/28	期中作品呈現	
11	113/04/29~ 113/05/05	Unity 3D與可視化編程-3D互動製作(1)	
12	113/05/06~ 113/05/12	Unity 3D與可視化編程-3D互動製作(2)	
13	113/05/13~ 113/05/19	Unity 3D與可視化編程-3D互動製作(3)	
14	113/05/20~ 113/05/26	Unity 3D與可視化編程-3D互動製作(4)	
15	113/05/27~ 113/06/02	Unity 3D與可視化編程-3D互動製作(5)	
16	113/06/03~ 113/06/09	Unity 3D與可視化編程-3D互動製作(6)	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末作品呈現	
18	113/06/17~ 113/06/23	期末作品呈現	
課程培養 關鍵能力	資訊科技		
跨領域課程			
特色教學 課程			
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動)		
修課應 注意事項	1.缺課 1/3 期末扣考。 2.不接受補點名與補交作業。 3.老師保留變更課程進度、作業項目、作業內容及作業評分比例的權利。 4.作品請勿抄襲、剽竊。		
教科書與 教材	自編教材:講義、影片		
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。